

任天堂 ファミリーコンピュータ™

取扱説明書

ACTION & ADVENTURES

SHERLOCK HOLMES



伯爵令嬢誘拐事件

アクション&アドベンチャー
シャーロック・ホームズ

TOWA CHIKI

TCC-SH

このたびはトーフ・チキ「ファミリーコンピュータ^{よう}用カセット「シャーロック・ホームズ^{はくしゃくれいじょうゆうかい} 伯爵令嬢誘拐事件^{じけん}」をお買^かい上^あげいただきまして、誠^{まこと}にありがとうございました。

ご使用^{しよう}の前に取扱い^{まえ とりあつか}方、使用上^{かた しようじょう}の注意^{ちゆう い}など、この「取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}」をよくお読^よみいただき、正^{ただ}しい使用^{しよう}方法^{ほうほう}でご愛^{あい}用^{よう}ください。なお、この「取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}」は大^{たい}切^{せつ}に保^ほ管^{かん}してくださ^さい。

使用上^{し ようじょう}の注意^{ちゆう い}

1. 精密^{せいみつ き き}機器^きですので、極^{きよく}端^{たん}な温^{おん}度^ど条^{じょう}件^{けん}下^かでの使用^しや、保^ほ管^{かん}および、強^{つよ}いショック^{しよく}を避^さけてください。また絶^{ぜつ}対^{たい}に分^{ぶん}解^{かい}しないてください。
2. 故^こ障^{しょう}の原^{げん}因^{いん}となりますので、端^{たん}子^し部^ぶに手^てを触^ふれたり、水^{みず}にぬらすなど、汚^{よご}さないようにしてください。
3. シンナー、ペンジン、アルコールなどの揮^き発^{はつ}油^ゆではふかないてください。

注) このカ^{ちゆう}ートリッジ^{りっじ}を無^む断^{だん}で複^{ふく}製^{せい}することおよびゲ^{えい}ーム^{ごう}の映^{えい}像^{ざう}、内^{ない}容^{よう}等^{など}を無^む断^{だん}で出^{しゅつ}版^{ばん}、上^{じよう}演^{えん}・上^{じよう}映^{えい}、放^{ほう}送^{そう}する^{きん}ことを禁^{きん}じます。

目 次

- ゲームストーリー.....P4
 - おも主な^{とうじょうじんぶつ}登場人物.....P5~P7
 - ゲームの^{あそ}遊び^{かた}方.....P8~P11
 - アイテムの^{しょうかい}紹介.....P12~P14
 - シャーロック・ホームズ^{にんていしょう}認定証.....P15
-

シナリオ

プログラム (株)トーチキ

^き企^{かく}画^{かん}監^{しゅう}修



ゲームストーリー

つい^{せき}はじ^{はじ}
追跡は始まった！

きみ^{きみ}こ^こ
君はホームズを超えられるか？

とき^{とき}せい^{せい}き^きまつ^{まつ}
時は19世紀末。イギリスはロンドンの
ベーカー^{がい}街^せに世界的有名^{かいてきゆうめい}な名探偵^{めいたんてい}シャ
ーロック・ホームズ^すが住んでいた。

かれ^{かれ}
彼のオフィスには、事件^じ調査^{けんちょう}の依頼^さが
絶えず^た来^きているそんなある日^ひのこと、
えい^{えい}こく^{こく}き^きぞく^{ぞく}
英国貴族のアップル伯爵^{はくしゃく}より一通^{いつつう}の手^て
紙^{がみ}が届^{とど}いた。

て^てがみ^{がみ}
その手紙には、一人^{ひと}娘^りのマーガレット^{むすめ}
嬢^{じょう}が何者^{なに}かに誘拐^{ゆうかい}されたと記^きされてい
た。

じ^じけん^{けん}ちょう^{ちょう}さ^さかい^{かい}し^し
そして、ホームズは事件の調査を開始
した……。

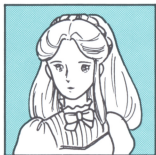
主な登場人物



●シャーロック・ホームズ
イギリスはロンドン、ベ
ーカー^{がい}街^すに住^{えい}む英国^{こく}No.1
の名^{めい}探^{たん}偵^{てい}。ゲームではあ
なたがホームズです。



●ワトソン
ホームズ^{ゆうじん}の友人であり、
名^{めい}医^いでもある。パイヤ
団^{だん}と戦^{たたか}い、傷^{きず}ついたホー
ムズを治^ち療^{りょう}してくれる。



●ミス・マーガレット
イギリスの名^{めい}門^{もん}伯^{はく}爵^{しゃく}令^{れい}嬢^{じょう}。
彼女^{かのじょ}は英国^{えいこく}最^{さい}大^{だい}の悪^{あく}のシ
ンジケート。「パイヤ団^{だん}」
に誘^{ゆう}拐^{かい}される。



ドクター
●Dr. コルディリヤ

えいこくさいだい
英国最大のシンジケート
「パイヤ団」の^{だん}首^{しゅ}領^{りやう}。
あくてんさいかれへんそう
“悪の天才”の彼は変装の
めいじん
名人でもある。



にんぶか
●7人の部下(セブンサンズ)

だんかんぶにん
パイヤ団の幹部7人。
いがいかくとし
ロンドン以外の各都市に
ひみつ
いる。秘密のあいことば
し
を知っているぞ!



じょうほうや
●情報屋

かね
お金でホームズにパイ
だんかんじょうほうなが
ヤ団に関する情報を流す。
きんがく
ただし金額によっては、
じょうほう
つまらない情報となる。



●よろずや 万屋

バイオリン・ドリンク・
手帳・カギやピストルの
弾丸、パイプの葉を売っ
ている。たくさんのアイ
テムを買って揃えよう！



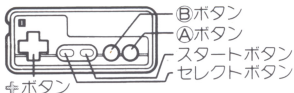
●ぶきや 武器屋

ナイフ、ピストルの弾丸
を売っている。たくさん
買って敵の攻撃から身を
守ろう！ただしピストル
をもっていないと弾丸は買
えないヨ。

★ほかに各都市にスリ、ナイフ、ピストル、カンフーの使い手がホームズの行手を邪魔する。負けるなガンバレ!!

遊び方

I コントローラー



※IIコントローラーは使用しません。

ゲームA：町中^{まちなか}でのプレイ

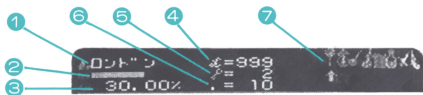
ゲームB：公園^{こうえん}、下水道^{げすいどう}、家^{いえ}、ブラン
デー^{じょう}城でのプレイ

- **スタートボタン** お押しするとゲームが始まります。《ポーズ機能^{きのかう}》ゲーム中に押すと、ポーズ音^{おん}が鳴^なってゲームがストップします。もう一度^{いちど}押しと、スタートします。

- **+ボタン** ゲームAではホームズの上下左右移動^{じょうげ さゆう いどう}、ゲームBでは立つ・しゃがむ、階段^{かいだん}の上下の動き^{じょうげ}が加^{うご}わります。

- **Aボタン** ゲームAではキック、ゲームBではジャンプキックをします。

- **Bボタン** ^{むし め がね} 虫眼鏡、^{し ょ う と き} バイオリン、^{つか} ピストル等のアイテム使用の時に使います。
- **セレクトボタン** ^{むし め がね} 虫眼鏡、^{など} バイオリン、^{せん た く} ピストル等のアイテムを選択するときに使います。



■ ^{が めんりょう じ} 画面表示の ^{み かた} 見方

- ① **場所** ^{ロンドン、バーミンガム、マンチェスター、リバプール、ニューカッスル、ブリストル、エジンバラ、グラスゴー} 8つの都市の中で今いる場所を示します。
- ② **エネルギー** ^{だん} パパイヤ団との格闘で ^{かくとう} 負傷するとエネルギーが減ります。
- ③ **推理力** ^{すい り りょく} ゲームBで敵を倒すと推理力が増します。
- ④ **お金(ポンド)** ^{か ね} ゲームAで敵を倒すと一人に30ポンドのお金が入ります。

⑤鍵^{かぎ} 万屋^{よろずや}で買^かえます。最高^{さいこう}63コまで。

⑥ピストルの弾丸^{たま} 万屋^{よろずや}、武器屋^{ぶきや}で買^かえます。最高^{さいこう}63発^{ぱつ}まで持^もてます。

⑦アイテム^{いま} 今^{いま}、持^もっているアイテム^{アイテム}を示^{しめ}します。

■ゲームBでのプレイ

ゲームBで敵^{てき}をたおすとメッセージ画面^{がめん}になります。メッセージをよく読^よんでから④、⑤ボタンを同時^{どうじ}に押^おすと又^{また}もとの画面^{がめん}に戻^{もど}り、ゲーム^{ゲーム}を続^{つづ}けます。

■アイテムの使い方

セレクトボタンを押^おして動き^{うご}を止^とめ、アイテム^{アイテム}の下^{した}の↑印^{じりし}を⑤ボタンで左^さ右^{ゆう}移動^{いどう}し、使用^{しよう}するアイテム^{アイテム}の所^{ところ}で止^とめ、セレクトボタン^{ボタン}次^{つぎ}に⑤ボタン^{ボタン}を押^おします。

■コンテニューのセット方法^{ほうほう}

セレクトボタンでコンテニューの所^{ところ}に↑印^{じりし}を移動^{いどう}し④ボタン^{ボタン}を押^おします。次^{つぎ}に画面^{がめん}に自^じ分^{ぶん}のパスワード^{パスワード}を入^いれたら⑤ボタン^{ボタン}を押^おすとゲーム^{ゲーム}がスタート^{スタート}します。

■コンテニューモードで再スタートの方法

ゲームオーバーになった時にⅡコントローラーの①②ボタンと＋ボタンの右方向を同時に押すとオーバーになった都市のステーションから再スタートします。

■ブランデー城に到達するには…

各都市ごとのある場所にメッセージが16コかくされており、それを見つけパイヤ団幹部セブンサンの部屋に行きます。そこであいことばを聞いてパイヤ団支部を倒し、ブランデー城に関する情報をもらいます。

※ときどき画面が、ちらついたり、見えにくくなることがありますが、ゲーム進行上の影響はありません。またファミリコンコンピュータ本体およびプログラムの異常でもありませんので、その旨、ご了承ください。

アイテムの紹介



●虫眼鏡

さいしよ ^{むし め がね} ^み
最初に見つけるアイテム
だ！ ^{ほか} 他のアイテムやメッ
セージをさがす ^{とき} ^{つか} 時に使う。



●ランプ

くら ^{へ や} ^{はい} ^{とき} ^{あか}
暗い部屋に入った時に明
りをとます。



●パイプ

いっ ^{てい} ^じ ^{かん} ^{てき} ^{けむり}
一定時間、敵を煙にまき、
ホームズの姿が ^{すがた} ^き ^む 消え、無
敵になるのだ！ ^{また} 又ある場
所 ^{しよ} でパイプをすうとセブ

ンサンの ^{へ や} 部屋にもいけるぞ！ ただし1
回 ^{かい} ^{つか} しか使えず、万屋 ^{よろず や} で葉 ^は を買 ^か わなくては



●バイオリン

パイプ^{どうよう}同様、一定時間^{いつていじかん}無^む敵^{てき}になり、ある場所^{ばしょ}で弾^ひくとセブンサンズの部屋^{へや}へいける。



●ドリンク

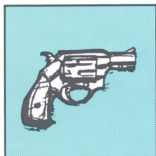
薬屋^{くすりや}で買う。携帯^{けいたい}できるのは1本^{いっぽん}のみ、エネルギー^{しゅんじ}を瞬時^{しゅんじ}に回復^{かいふく}させるのだ！



●手帳

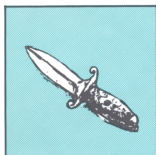
虫眼鏡^{むしめがね}で得^えたメッセージを記録^{きろく}し、いつでも確認^{かくにん}できる。16コのメッセージをつかまないとコルデア

ィリアの本拠地^{ほんきょち}ブランデー城^{じょう}にはいけないぞ！！



●ピストル

てき たお ひろ じょうたい
敵を倒す。拾った状態
は弾丸はない。武器屋か
よろず や た ま か はじ
万屋で弾丸を買って初め
てつか
て使える。



●ナイフ

よろず や ぶ き や か
万屋か武器屋で買う。



●鍵

まち なか かぎ あな いえ つか
町中の鍵穴のある家で使
う さい こう コ も
う最高63個まで持てるゾ！

じ けん かい けつ
事件解決のカギは、たくさんアイテムを
つか
使い、メッセージをつかむことだ！ 推理
りょく たか おう せい み ごと
力を高め旺盛なエネルギーで見事、この
じ けん かい けつ すく
事件を解決し ミスマーガレットを救いだ
せ！

ミス、マーガレットを救って「シャーロ ック・ホームズ^{にんていしょう}認定証」をもらおう!!

トーフチキでは、ファミコン、シャーロック・ホームズ「伯爵令嬢誘拐事件」の発売を記念して、12月、1月、2月中に事件を解決した君達の中から毎月、先着100名にテレホンカード「シャーロック・ホームズ^{にんていしょう}認定証」をあげちゃうのだ! 名誉ある認定証をもらった君は、もうスーパーヒーロー! がんばってトライしてくれ!!

●認定証の応募方法

- ①クリアーしてゲームオーバーになるとパスワードが画面に出ます。
- ②そのパスワードをハガキの上に大きく書いて、下の図のようにパッケージの応募券をはります。
- ③下記住所まで送ってね!

40	はがき 101-□□
シヤトーフチキ シャーロック・ホームズ 認定証係	東京都千代田区岩本町 (藤井第一ビル) 2-18-14

パスワード ○○○○○○○	
応募券	
性別 TE L	あなたの 住所 氏名 年齢

とく ほう
特 報

たい ほう だい だん
待望の第2弾!!

シャーロック・ホームズ
「PART2」企^き画^{かく}中^{ちゅう}!

株式会社

販売

トワチキ

〒101 東京都千代田区岩本町2-18-14

☎(03)864-7230(代) (藤井第一ビル)

☎(03)866-5999 (ホームズ探偵事務所)

©1986 TOWACHIKI

※ ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。